joystick

SOLUCES 92

3615 JOYSTICK

Jeux Crack et En Détresse
6 pages d'astuces et de cracks



Guides Wing Commander Prophecy, Sub Culture, Dark Reign...

TOUT EST DIT !





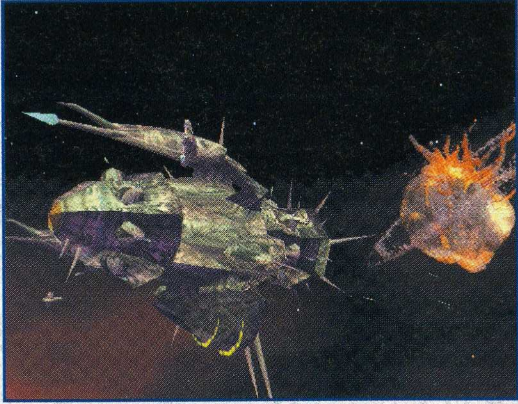
SUPPLÉMENT GRATUIT AU NUMÉRO 92 DE JOYSTICK

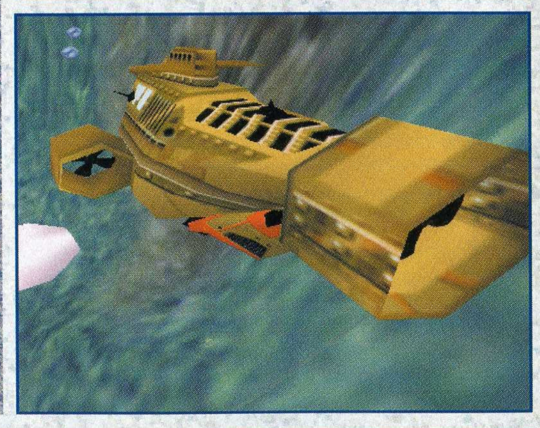
édito

Le superbe, que dis-je, l'excellent, que dis-je, le prodigieux Pete Boule risque d'être interdit d'écriture, si l'on en croit les dires de la Préfecture de police, tout du moins. Le Pete Boule est en effet considéré comme un chien dangereux à l'esprit combatif, aux crocs acérés, capable de s'avaler un gosse en trente secondes chrono. Le nôtre n'a manifesté aucune animosité, sauf envers Kika qui lui a ôté l'enfant de la bouche avec son guide sur Dark Reign.
Du coup, il a écrit un guide de 8 pages sur Wing Commander Prophecy et un topo de 6 pages sur Sub Culture. Quand même. Tout ne s'est pas aussi bien passé pour Gabriel, qui est mort pour la troisième fois de suite d'une dépression nerveuse. Il faut dire qu'à force de se taper le "En détresse" et les "Jeux cracks", il avait de quoi craquer. Mais bon, il ressuscite super vite, le gars. On le retrouvera donc le mois prochain, comme tous les autres d'ailleurs.

Lord Casque Noir







JOYSTICK SOLUCES 92
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Céline Dion (kika@joystick.fr), Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr)
Direction artistique et mise en page : Alain Langlois (linos@club-internet.fr)

Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Michèle Jeanjean & Lionel Barcilon
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 92 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?
Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces", 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

sommaire









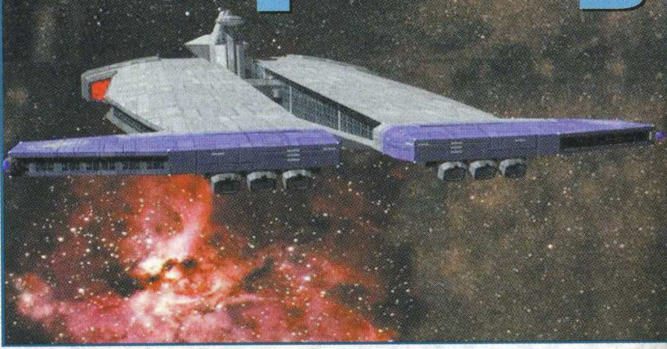
3615 JOYSTICK

Astuces, Soluces
24 heures sur 24

1,29 F la minute

Wing Commander Prophecy

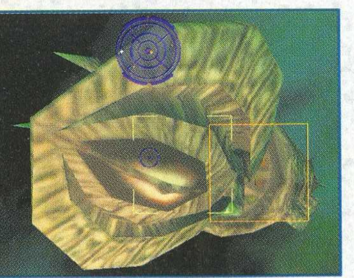
Ce n'est pas seulement en tirant sur tout ce qui bouge que vous gagnerez dans ce jeu. C'est surtout en tirant bien. Prophecy ne se limite pas à un simple shoot'em up. Si vous espérez pouvoir vous en sortir dans les missions que vous aurez à effectuer, c'est par la maîtrise d'un véritable système d'arme et votre habileté au pilotage que vous pourrez récolter vos victoires. Ce qu'il faut bien comprendre, c'est que ces deux éléments sont extrêmement importants et complémentaires. Comme quoi, il est aussi important de consulter les performances de votre matériel avant d'aller au feu. En voiture !



DISSECTION DU TABLEAU DE BORD

Quand vous êtes à bord, vous avez tout un sacré bordel à gérer. Aussi, bien que cet article conseille vivement l'usage du joystick, vous aurez à vous servir de votre clavier pour pouvoir exploiter pleinement les possibilités de votre chasseur.





Pour les plus chanceux d'entre vous qui ont un Sidewinder 3D en leur possession, sachez que vous pouvez vous servir de vos 2 axes et de seulement 4 boutons sur 8. Le premier axe sert de manette des gaz, le second vous sert à piloter votre appareil en roulis gauche/droite. Pour les boutons, sorti de la gâchette qui vous sert à tirer, le deuxième bouton vous permettra de faire basculer les commandes de votre joystick dans leur deuxième mode de fonctionnement, ce qui ne vous servira à rien si vous possédez un Sidewinder 3D, puisque vous trouvez les commandes en question sur le premier et deuxième axe. Le troisième bouton sert à verrouiller votre cible et le quatrième à tirer vos missiles ou roquettes. C'est à peu près tout pour le joystick. Les commandes au clavier ne seront pas données dans leur totalité, vu que vous avez un mode d'emploi pour ça. Je donnerai plutôt une liste des commandes clavier qui sont les plus utiles lors de vos missions. Une fois de plus, dans ma très grande impartialité, mes choix ne regardent que moi et moi-même, et si vous avez vous-même vos préférences, tant mieux. Après tout, c'est vous qui pilotez...

[TAB] : C'est sans doute la touche la plus importante des commandes clavier. Cela vous permettra de vous servir de votre post-combustion en gérant bien votre réserve de carburant. Notez que vous pouvez aussi vous servir de la touche [2], mais celle-ci enclenche votre post-combustion en continu, ce qui peut consommer toute votre réserve de carburant si vous n'y prêtez pas attention. Pour désactiver cette commande, il suffit d'appuyer une seconde fois sur la touche [2]. Quelle que soit la commande que vous utiliserez pour votre post-combustion, gardez toujours votre jauge à l'œil : la post-combustion est très utile lors des combats.

[ctrl T]. L'acquisition des cibles ne se fait pas n'importe comment. Certes, vous pouvez vous contenter d'appuyer sur [ctrl T], traiter les cibles qui vous viennent dans l'ordre et puis basta... Mais si vous appliquez systématiquement cette méthode, soit vous vous ferez moucher bien vite, soit vous planterez vos missions plus facilement que prévu. Après avoir fait la première acquisition en appuyant sur [ctrl T], ou encore sur le bouton 3 du joystick si vous en avez la possibilité, vous pourrez vous servir plus intelligemment de votre système de ciblage.

[U].Dans le cas où vous êtes pris dans un véritable combat tournoyant avec des hostiles à plus savoir quoi en foutre, usez de la touche [U] pour verrouiller la cible la plus proche.

[T] vous permet de faire défiler toutes les cibles

On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

que vous voulez traiter, y compris les vaisseaux de vos ailiers.

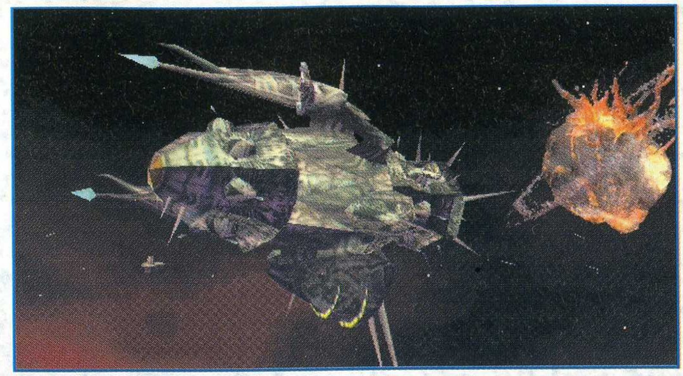
[E] est elle aussi très importante, puisqu'il s'agit de la commande d'éjection des leurres.

[F] vous permet de faire tirer tous vos canons en même temps.

[?] vous permet de sélectionner le type de missile que vous voulez expédier en pleine face de votre ennemi.

[D] vous permet d'avoir une évaluation des dégâts de votre vaisseau.

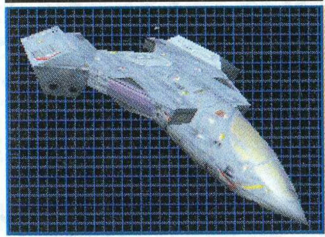
[P] en gardant cette touche pressée, vous pouvez basculer une partie de l'énergie de vos générateurs vers les différents systèmes d'arme de votre vaisseau.



LES BÉCANES À ENFOURCHER

De toute façon, vous aurez tous à les piloter. Vous n'aurez le choix que très rarement, alors, autant que vous en sachiez un peu plus sur ce qui vous attend. Les chasseurs vous sont présentés sous l'appellation "F", comme "Fighter", et les bombardiers sous l'appellation "TB" comme "Torpedoes-Bomber". Bien sûr, les modèles les plus performants sont présentés en fin de liste.

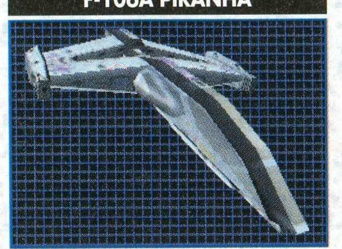
F/A-105A TIGERSHARK



Un grand critique de la cuisine française dirait de ce vaisseaux : «Mais c'est de la merde ! !» Il est pas beau, pas maniable, pas rapide et jamais assez résistant. Il faudra que vous vous y fassiez. Pour les bonnes nouvelles, plus vous piloterez cette casserole, plus vous serez en mesure de bien piloter n'importe quel autre appareil de la flotte. Certes, c'est un appareil bien polyvalent sous tout rapport, équipé de missiles thermo-guidés, mémoire d'image ou encore amis/ennemis (il y a même des roquettes à bord !), mais quand vos nacelles seront vides, ce que vous avez entre les mains ne vous permettra pas de crâner. En fait, ce vaisseau n'est qu'un tampon qui ne sert qu'à retenir les ennemis en attendant les renforts, qui n'arrivent presque jamais d'ailleurs. Un bouche-trou, quoi... Les canons sont laser et Mass Driver.

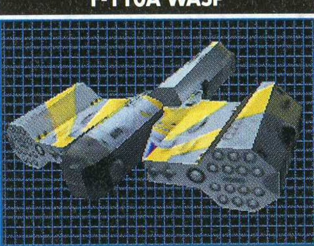


F-106A PIRANHA



C'est un vaisseau qui est bien meilleur qu'il n'en a l'air. Bien qu'il souffre de la faiblesse de ses boucliers, il est très maniable, et possède une très bonne accélération. De plus, il peut être équipé de missiles du type amis/ennemis ou encore du type thermo-guidés. De plus, il possède une très bonne cadence de tir laser, ce qui, en combat rapproché, vous permet de bien ajuster votre tir sur l'ennemi. Il possède aussi des canons à ions.

F-110A WASP

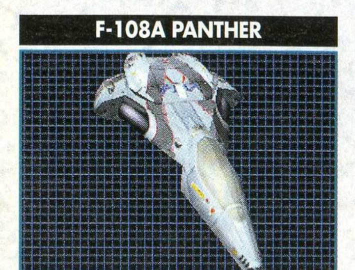


Cet appareil est optimisé pour la supériorité spatiale dans un combat ponctuel de défense rapprochée de votre base. En bref, c'est la dernière défense d'un vaisseau amiral. Son manque d'autonomie est dû à une optimisation de son système d'arme. En combat tournoyant, c'est l'arme



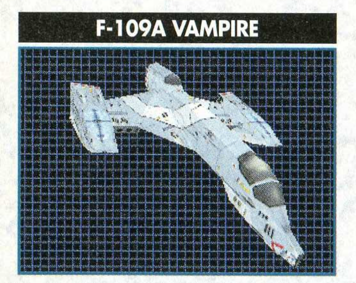
fatale. Il possède des missiles d'interception extrêmement puissants, et quand il n'y en a plus, il reste des canons laser et Mass Driver d'une efficacité expéditive. De plus, pour pouvoir être en contact plus rapidement avec l'ennemi, cet engin dispose d'un étage propulseur du type pyrotechnique. Une fois que celui-ci est consommé, il se détache automatiquement de l'appareil, augmentant ainsi la maniabilité et le taux d'accélération du chasseur.

F-108A PANTHER



Ce vaisseau est l'épine dorsale de la défense projetée de votre vaisseau mère. C'est un chasseur de supériorité maniable, rapide et relativement résistant. De plus, il possède un taux d'accélération important. Il est très agréable de piloter cet engin dans des combats tournoyants, sa petite taille étant un atout non négligeable. Son armement se compose de canons laser et Mass Driver, et de toute une panoplie de missiles qui varient selon les missions que vous vous tapez. Notez que ses boucliers sont assez faibles, bien qu'ils soient rapides à être rechargés.

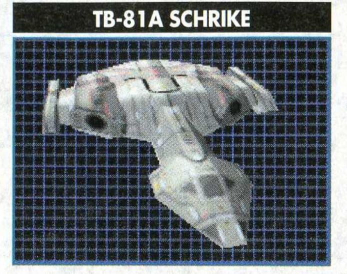
F-109A VAMPIRE



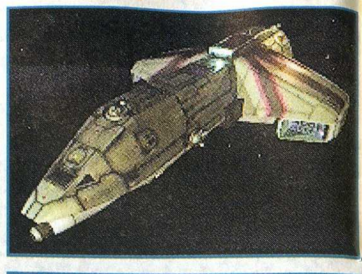
Si son prédécesseur, le F-108A Panther, est optimisé pour la défense, même si celle-ci est projetée à bonne distance du vaisseau mère ; le F-109A Vampire est optimisé pour l'attaque. Le rôle primordial de ce vaisseau est l'interception de chasseurs. Certes, il sera moins efficace qu'un bombardier contre les points névralgiques d'un vaisseau amiral, mais ses capacités lui permettent de le mettre mal en point. Vous pouvez confortablement neutraliser les tourelles d'un gros vaisseau ainsi que sa couverture spatiale. Comme son prédécesseur, le Vampire voit son armement évoluer selon les missions qui lui sont confiées. Ses boucliers sont plutôt efficaces, mais même s'il dispose d'une bonne maniabilité, sa taille est un point faible durant un combat tournoyant.



TB-81A SCHRIKE



Ce petit bombardier est optimisé pour l'attaque de cibles légères, comme les transporteurs que vous aurez à croiser. Cependant, il dispose d'une assez bonne vitesse et d'une maniabilité convenable pour un appareil de ce tonnage. Bien que son autodéfense s'articule principalement autour des tourelles laser qui se trouvent au-dessus et en dessous du fuselage, il dispose aussi de canons Mass Driver, ce qui accroît sa survivabilité. A l'instar des F-108A Panther et F-109A Vampire, son armement est évolutif selon les missions à remplir. Cependant, l'armement embarqué sera souvent plus lourd et plus

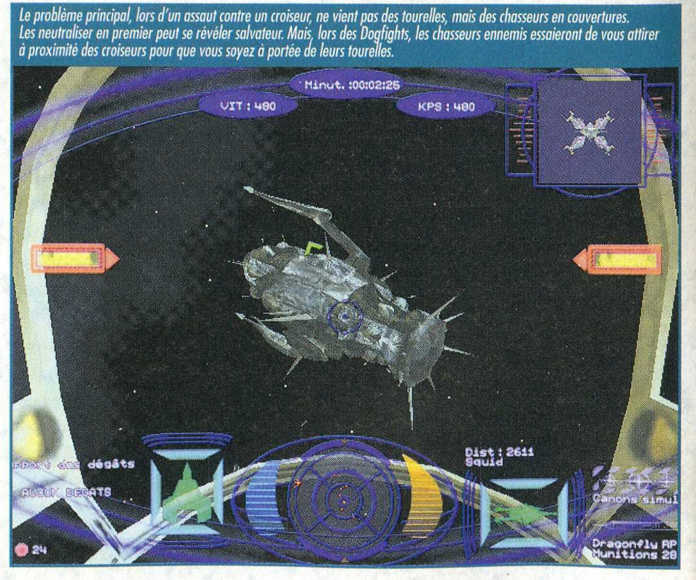


Lors de vos missions de bombardement, vous aurez à vous faufiler au milieu des structures des vaisseaux ennemis. A vous de bien connaître la taille que prend votre vaisseau.



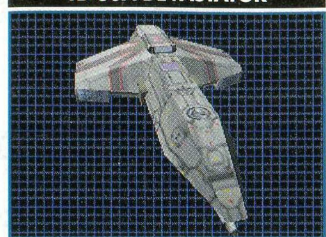


Le problème principal, lors d'un assaut contre un croiseur, ne vient pas des tourelles, mais des chasseurs en couvertures. Les neutraliser en premier peut se révéler salvateur. Mais, lors des Dogfights, les chasseurs ennemis essaieront de vous attirer à proximité des croiseurs pour que vous soyez à portée de leurs tourelles.



destructeur, et, du fait des charges emportées et de la masse de l'appareil, sa consommation en carburant est assez gourmande.

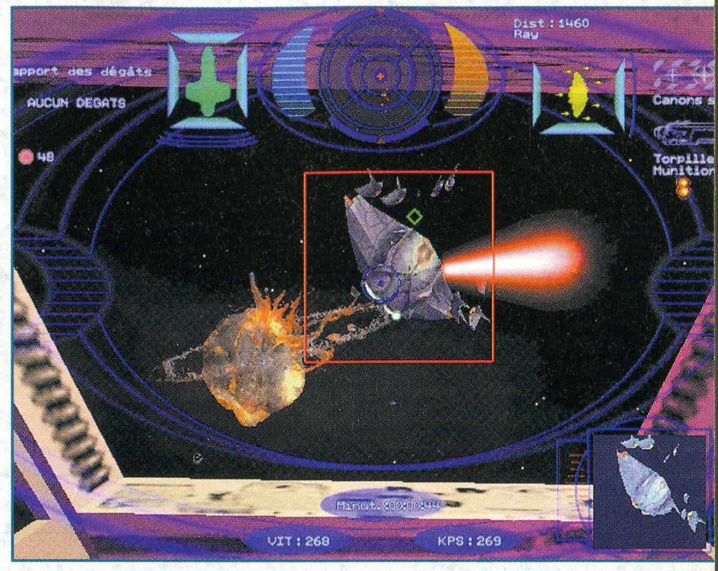
TB-80A DEVASTATOR



C'est le bombardier par excellence. Il a été spécialement conçu pour remplir des missions de bombardement lourds sur des cibles résistantes. Pas maniable, pas vraiment beau, ce n'est qu'un gros canon entouré de torpilles et de missiles autour desquels on a construit un vaisseau avec un moteur derrière. Il possède la maniabilité d'une savonnette et suce du carburant comme le fisc suce du contribuable. Sa puissance de feu, en revanche, laisse rêveur... Il embarque une bonne panoplie de missiles et se tape le luxe de prendre dans le même temps un bon assortiment de torpilles lourdes. Il possède aussi un canon lourd à plasma d'une grande puissance. Si ce dernier se recharge assez lentement, il est à noter que vous pouvez foutre en l'air n'importe quel chasseur ennemi en deux ou trois coups au but.
De plus, son autodéfense est assurée par des tourelles laser placées un peu partout sur le vaisseau. Cela dit, et au regard de ses piètres performances en combat tournoyant, contentez-vous de piloter cet engin comme un camion à bombes : atteignez votre objectif, envoyez la purée, et cassez-vous.

LES GADGETS DE DESTRUCTION

Ce n'est pas parce que vous vous retrouvez avec un bel assortiment de missiles qu'il faut que vous vous en serviez n'importe comment. Si on vous file tel ou tel missile pour remplir votre mission, c'est qu'il y a une bonne raison. Globalement, les missiles servent surtout pour le combat contre les chasseurs, tandis que les torpilles servent à neutraliser les points névralgiques que sont le pont et les moteurs des gros vaisseaux. En ce qui concerne les roquettes, elles peuvent très bien servir pour les deux, bien que leurs charges explosives soient moins efficaces que celles des deux autres systèmes d'arme. Notez que les missiles ne peuvent être tirés qu'à une certaine distance de sécurité. D'une manière générale, un missile perdant le verrouillage de sa cible pourra se mettre en acquisition sur une autre.

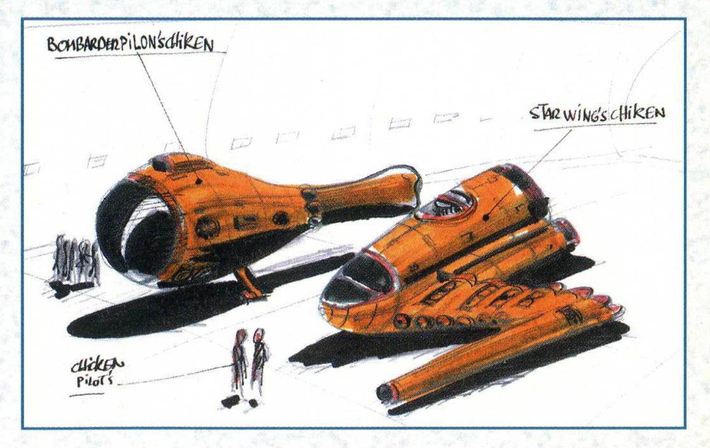


ROQUETTES : il ne faut pas sous-estimer l'efficacité de ces engins. Certes, leur conception est rustique, mais la capacité de tirer plusieurs de ces projectiles en rafale peut gêner l'ennemi dans une stratégie d'attaque frontale, voire l'endommager. De plus, les roquettes peuvent servir à neutraliser rapidement les structures défensives d'un vaisseau lourd.

ROQUETTE DUMBFIRE : si la roquette ordinaire souffre de la faiblesse de sa charge militaire, la Dumbfire possède l'avantage d'avoir un potentiel destructeur plus important. Aussi, et dans la mesure où sa charge militaire est plus importante, les nacelles de roquettes Dumbfire ne peuvent pas emporter un grand nombre de projectiles. Sachez vous servir de cette arme avec réserve pour pouvoir traiter les cibles résistantes car, contrairement à la roquette classique, vous n'aurez pas le loisir de faire un tir de barrage dans le cas d'une attaque frontale.

MISSILE AMI/ENNEMI : tous les appareils peuvent emporter cet équipement à bord, et d'ailleurs, il est en dotation pour pratiquement toutes les missions. Il est du type «tire et oublie», et se met en chasse de la cible hostile la plus proche dès éjection de son rac. Son seul défaut, c'est sa faible charge militaire.

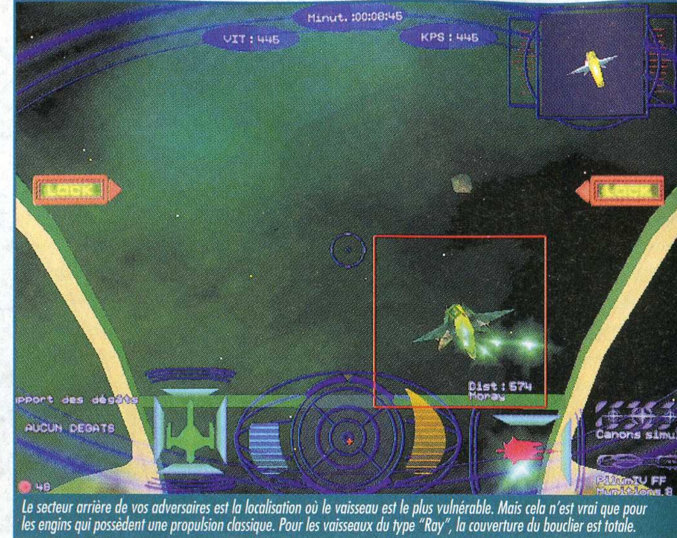
MISSILE THERMO-GUIDÉ : il équipe aussi tous les chasseurs ou bombardiers que vous aurez en main. En dotation pour toutes les missions, il possède une charge militaire assez importante. Pour pouvoir le tirer, il faut que vous soyez dans les six heures de votre ennemi, de manière à ce que l'émission thermique de ses moteurs puisse



être reconnue par l'autoguideur infrarouge du missile. Son temps de verrouillage est assez lent, et quand il est leurré ou dérouté, il n'a pas la possibilité d'acquérir une nouvelle cible.

MISSILE À MÉMOIRE D'IMAGE : même si cet engin est considéré comme étant le plus perfectionné de sa catégorie, il se trouve en dotation dans presque toutes les missions que vous avez à accomplir. Le temps d'acquisition de cible est très court et peut se faire quelle que soit la présentation de la cible, du moment que l'image de celle-ci vous arrive. Bien qu'il ait la faculté d'accrocher de nouveau sa cible s'il est dérouté ou s'il est leurré, les chances qu'il a de l'atteindre de nouveau sont assez faibles.

MISSILE HARM : c'est le seul missile qui a été conçu spécialement pour supprimer les structures de défense, du type tourelles, d'un vaisseau lourd. C'est la seule application que vous pourrez en tirer. Certes, vous pourrez toujours vous en servir contre les générateurs de boucliers, les moteurs et le pont d'un vaisseau, mais les dégâts qu'il infligera à ces différents points névralgiques seront bien trop négligeables pour qu'ils aient une conséquence. Le temps d'acquisition est rapide.



Le secteur arrière de vos adversaires est la localisation où le vaisseau est le plus vulnérable. Mais cela n'est vrai que pour les engins qui possèdent une propulsion classique. Pour les vaisseaux du type "Ray", la couverture du bouclier est totale.


Le vol en escadrille est encore une bonne occasion de prendre des dégâts stupidement en rentrant dans vos coéquipiers.


Une fois que vous aurez neutralisé les moteurs d'un vaisseau de la classe croiseur, vous pourrez considérer le navire comme perdu.



DONNEZ MOI UNE BONNE VIEILLE TAPETTE À MOUCHE ET JE VOUS EXTERMINE TOUTES CES SALES BESTIOLES !!!

MARK HAMMIL A UN ÉCLAIR DE LUCIDITÉ...

MISSILE SWARMER : c'est l'arme absolue contre les chasseurs et bombardiers légers ennemis, un seul coup au but est fatal. Ce missile n'équipe que le F-110A Wasp. Il est tiré en grappes de six, et se dirige très rapidement sur la cible. Les tentatives de brouillage sont quasiment vaines et les manœuvres, évasives, sont toutes vouées à l'échec puisque ce projectile lancé en nombre a une très grande efficacité de zone. Son temps d'acquisition est très court, ce qui vous arrange...

MISSILE INTELLIGENT TRACKER : ce n'est qu'un système de propulsion avancé qui vous permet d'envoyer loin une grappe de six missiles Amis/Ennemis. Bien que le principe soit intéressant, son point faible réside dans la capacité qu'a l'ennemi d'intercepter ce vecteur pendant que les missiles sont encore en grappe. Il lui suffit de se présenter en attaque frontale pendant le lancement du missile. Certes, une fois que vous lâchez votre détente pour commander la séparation des ogives, l'ennemi est mal barré, mais plus les missiles resteront en grappes, plus grandes seront les chances de pouvoir les neutraliser.

TORPILLE LÉGÈRE : bien que cet engin puisse équiper n'importe quel type de vaisseau, vous le trouverez surtout sur les bombardiers de la confédération. Ses dégâts seront importants par rapport à ce que peuvent faire les roquettes ou les missiles, mais il vous en faudra plusieurs pour arriver à bout d'un vaisseau lourd de la classe d'un croiseur. Cette arme est idéale pour l'assaut des navires transporteurs. De plus, à cause de sa taille, vous pouvez en transporter un certain nombre. Du fait qu'elle ait un temps d'acquisition assez court pour une arme de cette catégorie, c'est une arme optimisée pour le raid de cibles importantes sans pour autant qu'elles soient lourdement armées et protégées. Mais dans l'absolu, son temps d'acquisition est très long.

TORPILLE LOURDE : on trouve cette arme presque exclusivement sur les TB-80A Devastator. C'est la seule arme véritablement efficace contre les points névralgiques d'un vaisseau lourd. Bien que sa charge militaire remplisse parfaitement ses objectifs, c'est une arme qui possède deux inconvénients majeurs. Son encombrement ne permet pas d'en prendre plus de deux, et son temps d'acquisition de cible est effroyablement long. De ce fait, quand vous aurez à vous en servir, soyez sûr que toutes les menaces soient neutralisées, qu'elles viennent des tourelles ou des chasseurs ennemis.

L'ÉPREUVE DU FEU

Pour les missions où vous avez à piloter un chasseur, les stratégies de combat sont pratiquement les mêmes, et ce quel que soit le type de chasseur que vous avez à piloter.

La première chose que vous avez à faire lorsque vous êtes lâché, c'est de passer tout de

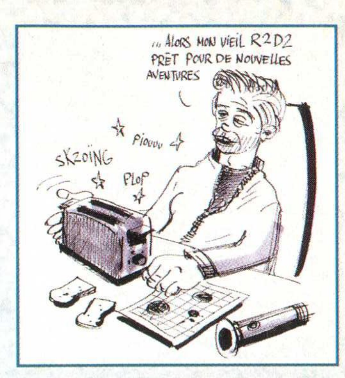
suite en "full guns" (touche [F]), puis, d'afficher votre écran de dommages. Si le cœur vous en dit, vous pouvez ajuster votre système de distribution de puissance. Dans ce dernier cas, n'hésitez pas à gonfler à mort la puissance de vos armes. Plus vous infligerez de dégâts sérieux, plus votre combat sera court.

Généralement, dès que vous arrivez sur la zone de combat, la première attaque de vos ennemis sera frontale. Evitez la confrontation autant que possible. Certes, si vous avez des pods de roquettes à bord, vous pouvez envoyer la sauce pendant que l'ennemi garde le cap droit sur vous. Si vous optez pour cette solution, n'envoyez aucune roquette avant que vous ne soyez arrivé à 6 500-6 000 clics de votre cible. Au-delà, vos roquettes n'atteindront pas votre cible. Vous pouvez aussi commencer à arraisonner la cible juste avant qu'elle soit en portée canons. Ainsi, dès qu'elle sera touchée, elle se mettra à changer de cap, et vous pourrez commencer un combat tournoyant en essayant de rester dans ses six heures.

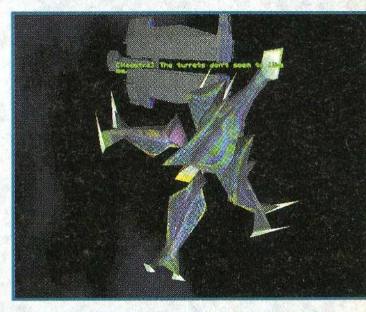
Dans la phase des combats tournoyants, il faut que vous sachiez que les appareils ennemis sont tous plus rapides que vous, tant que vous ne vous servez pas de votre post-combustion. Quand vous vous retrouvez au cœur du conflit, commencez par sélectionner les chasseurs bombardiers du type "Manta" en priorité. C'est l'épine dorsale de la défense des Bugs. Ce sont d'excellents appareils, maniables, à grand potentiels offensifs, et résistants de surcroît. Cet appareil est équipé de missiles et les Bugs n'hésiteront pas une seconde à s'en servir. Si aucun vaisseau de la classe "Manta" n'est apparent, visez en priorité les vaisseaux du type "Moray".

Les Bugs sont de bons pilotes, et leur tactique principale est de vous faire perdre du temps pour qu'un de leurs ailiers se mette derrière vous. Vous ne pouvez pas vous permettre de perdre plus de 45 secondes sur le même Bug. De plus, il se peut que votre adversaire vous attire en retrait par rapport à la position de vos ailiers. Le fait que vous restiez le plus proche possible de votre escadrille ne pourra que faire tourner les combats à votre avantage. N'hésitez pas à vous faire aider par vos ailiers. Seuls les plus bourrins d'entre vous sentiront leur amour-propre se froisser. Usez de [Alt+H] pour qu'on puisse vous débarrasser de tout hostile dans vos six heures, et de [Alt+Q] pour vous aider à traiter la cible que vous avez sélectionnée. Notez que vous pouvez demander à ce que vos ailiers attaquent la cible que vous avez verrouillée, et une fois l'ordre transmis, vous pouvez vous désengager de la cible pour en traiter une autre. Vous pouvez ainsi faire un tri dans les menaces que vous jugez prioritaires par rapport aux missions qui vous sont données.

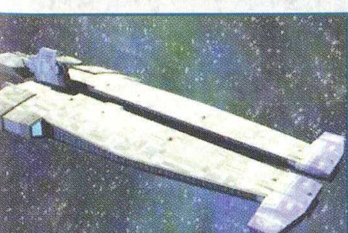
Tachez de vous placer dans les six heures de votre ennemi pour pouvoir le détruire le plus rapidement possible. Le secteur arrière des vaisseaux est le moins protégé par les boucliers, et ce, quelle que soit la classe de vaisseau que vous êtes en train de combattre. Aussi, n'utilisez votre post-combustion que pour coller au cul de votre cible, et ce, en évitant de vous servir conti-

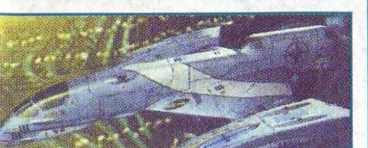


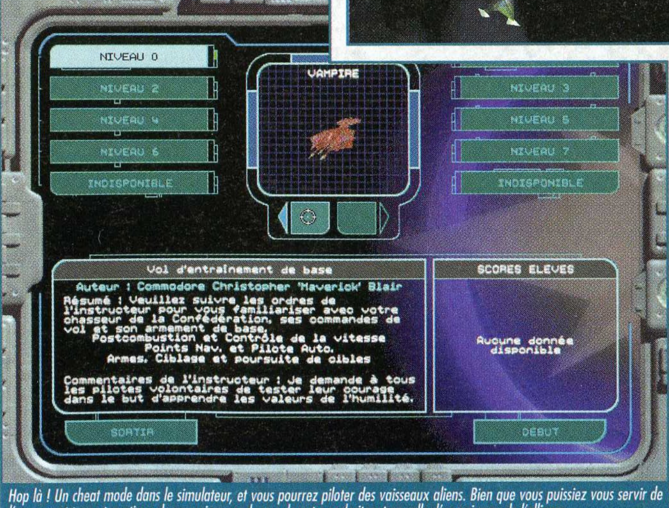




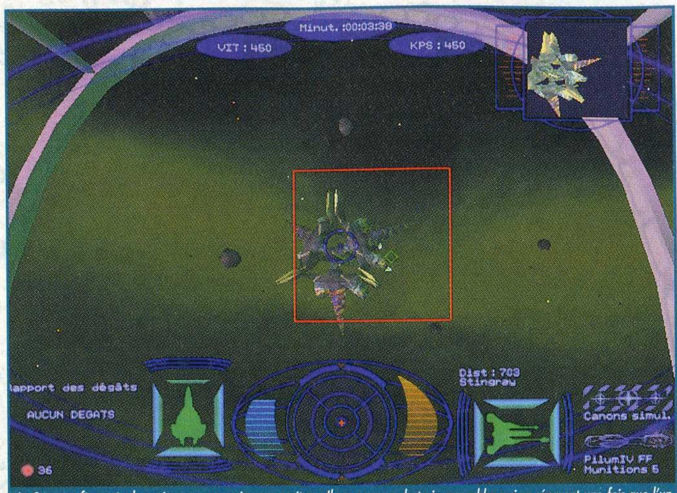




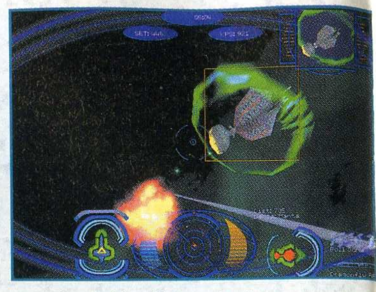




Hop là ! Un cheat mode dans le simulateur, et vous pourrez piloter des vaisseaux aliens. Bien que vous puissiez vous servir de l'armement type et exotique de ces vaisseaux, la vue de votre cockpit restera celle d'un vaisseau de l'alliance.



Le Stingray fit partie des vaisseaux ennemis «composites». Il se compose de trois ensembles qui se séparent une fois que l'un d'entre eux est détruit. Lorsqu'ils sont assemblés, ils sont moins maniables, mais leur bouclier s'en retrouve renforcé, et leur puissance de feu est aussi dévastatrice que celle d'un bombardier.



nuellement ; le principal étant de rester dans l'axe et à portée canons. Economisez le plus possible vos missiles pour les réserver aux cibles les plus maniables. Celles qui vous feront perdre le plus de temps en faisant un grand nombre de manœuvres d'évasion.

Certains appareils Bugs sont composés de plusieurs vaisseaux. Après les chasseurs bombardiers "Manta", ils constituent une menace sérieuse pour votre porte-aéronefs. En effet, les Bugs ont mis au point des tactiques de bombardement lourds en unissant trois vaisseaux de la même catégorie. Bien que moins maniables, leur puissance de feu est redoutable et si vous essuyez des tirs de la part de ces ensembles, les dégâts qui vous seront infligés seront importants. N'hésitez pas à vous servir de vos missiles pour briser ce genre de formation offensive. Une fois que les vaisseaux sont dispersés, détruisez-les en priorité pour qu'ils évitent de se réunir à nouveau. De plus, certains de ces vaisseaux deviennent de redoutables chasseurs une fois qu'ils sont séparés. Faites alors appel à vos ailiers pour qu'ils puissent vous aider à éliminer totalement les vaisseaux. Puis, une fois qu'ils ont été supprimés, passez en priorité sur d'autres formations similaires de vaisseaux Bugs et éliminez-les. Le problème principal avec ces vaisseaux qui peuvent s'assembler, c'est que plus vous détruirez de formations sans pour autant éliminer les composants, plus vous serez confronté à des ennemis, qui, en grand nombre, se révèleront plus dangereux qu'ils ne pouvaient l'être assemblés. Notez que leur résistance aux dégâts est moindre une fois qu'ils sont séparés.

Dans le cas où vous vous retrouvez avec un hostile au cul qui vous envoie un missile sans que vous puissiez envoyer un leurre vu qu'il n'y en a plus, il existe une manœuvre d'évasion qui fonctionne trois fois sur cinq. Mettez en route votre post-combustion, tirez le joystick à fond sur la droite ou sur la gauche et engagez-vous dans une manœuvre en lacet, puis recommencez cette manœuvre en évitant d'entrer en collision frontale avec l'hostile qui vous suit. D'une manière générale, dès que vous êtes poursuivi par un ennemi, pilotez votre vaisseau en lacet.

Quand vous attaquez un vaisseau lourd de la classe d'un transporteur ou d'un croiseur, vous avez un bon moyen de le détruire en toute impunité. Ceci est valable, bien sûr, uniquement quand les chasseurs ennemis sont occupés avec vos ailiers et ne se soucient pas de votre présence vers les croiseurs ou destroyers de leur flotte. Premièrement, les gros vaisseaux ont un point faible du côté des moteurs. Généralement, il n'y a qu'une tourelle pour couvrir ce secteur. Deuxièmement, à partir du moment où vous neutralisez une tourelle, vous créez ainsi un angle mort dans lequel vous pouvez vous réfugier en toute sécurité. Il ne vous reste alors qu'à coller à la carlingue du vaisseau et à vous





approcher des tourelles qui sont encore en état. Si vous êtes suffisamment proche de la coque, la tourelle ne peut pratiquement pas vous tirer dessus. Vous pouvez ainsi dégommer toutes les tourelles une par une, en toute sécurité. Une fois que le champ est libre, vous n'avez plus qu'à vous occuper du générateur de bouclier, du pont et des moteurs.

Quand vous aurez à piloter les bombardiers lourds ou légers de votre flotte, votre souci principal viendra des chasseurs ennemis. Dans ces missions, il faut que vous comptiez au maximum sur vos ailiers et sur l'escadrille de chasseur qui est censée vous couvrir. Dans le cas où vous vous retrouvez engagé dans un combat tournoyant, usez de la post-combustion pour faire vos évasives, mais sans excès ; la consommation de carburant des bombardiers est assez importante. Vous pouvez aussi vous permettre de prendre en chasse des vaisseaux ennemis si vous pensez avoir assez de carburant. Faites confiance à vos tourelles laser et essayez de suivre le vaisseau ennemi. Vous pouvez aussi vous aider de vos canons normaux pour démolir davantage votre adversaire.

CHIÉS MODES

Y a quelques cheat mods qui traînent à propos de Wing Commander Prophecy. Pour ceux qui n'ont pas d'incidence directe sur le jeu, y a pas de lézard, vous pouvez vous en servir à outrance. Mais pour ceux qui vous feront gagner trop facilement, j'émets une réserve : utilisez-le avec intelligence, et, si possible, quand vous aurez terminé le jeu une première fois.

Quand vous vous retrouvez dans le cockpit, commencez par taper "dyno,ite" ("dynomite", mais sur un clavier azerty, le "m" se transforme en " , ", pour ceux qui savaient pas). Puis entrez les codes suivants :

[Ctrl+C] : active/désactive le mode collision
[Ctrl+I] : invulnérabilité
[Ctrl+F12] : destruction de la cible engagée. Notez que cette dernière commande ne rajoute aucune victoire à votre palmarès.

Durant les vols spatiaux, du genre de ceux qui se font entre deux combats, tapez "goodtqrget" ("goodtarget" en qwerty), vos cibles seront alors traitées comme si vous tiriez d'une tourelle. En tapant ",oretunes" ("moretunes" en qwerty), vous pourrez sélectionner des plages musicales de votre choix. Vous n'aurez qu'à appuyer sur "home and end" pour changer de style et sur "page up and down" pour changer de plage.

Quand vous serez dans le simulateur, tapez "qlszqnts,oreships" ("alswantsmoreships" sur un qwerty) assez rapidement. Vous aurez quelques secondes pour appuyer sur la touche "z" et, ainsi, vous pourrez piloter des vaisseaux ennemis durant votre exercice. Vous aurez le choix entre des vaisseaux Kilrathis ou Bugs. Vous pourrez prendre en main des vaisseaux de la classe Dralthi et Vaktoth chez les chats, et des vaisseaux de la classe Devil Ray, Manta (les deux types) et Moray (les deux types aussi) pour les Bugs.

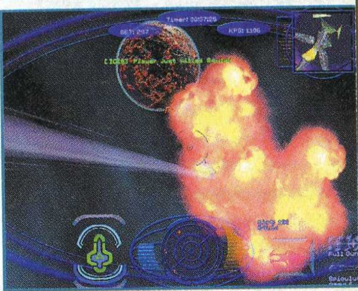


DEBRIEFING

N'oubliez pas que vous avez la possibilité de vous éjecter si le besoin s'en fait sentir... Vous ne pourrez le faire que trois fois. Au-delà, vous vous ferez gauler par les Bugs, qui joueront avec votre cervelle. Pour vous foutre un peu plus dans l'ambiance question torture physique et mentale, allez donc voir "Starship Trooper" de Verhoeven... Question ambiance, ça vous donnera un avant-goût.

Pete Boulle









Vous aurez aussi à inspecter des objets "inertes". Comme quoi, il n'y a pas que de la baston dans ce jeu.

GUIDE DE JEU

Sub culture

Amis claustrophobes bonjour ! C'est au milieu de l'univers légèrement mouillé de Sub Culture que nous allons nous retrouver pour pouvoir tirer le meilleur parti d'un jeu, certes méconnu, mais très rigolo et très complet au demeurant. Il y a plein de manières d'être bon à ce jeu, mais c'est aussi à vous de savoir combien de temps ça vous prendra.





Les sous-marins pirates sont rapides et bien armés. Cependant, ils ont tous la même gueule, ce qui les rend repérables de loin.

MAQUEREAUX COSMOS

Avant de commencer quoi que ce soit, vous devez être mis au courant de quelques données géopolitiques qui régissent votre monde millimétrique. Déjà, vous ne mesurerez qu'un centimètre ; faites-vous une raison. De plus, votre civilisation vivant aux dépens des saloperies envoyées de la surface, vous vivez caché. C'est-à-dire que vous n'aurez pas la possibilité de faire surface durant le jeu. La majeure partie des matières premières que vous pourrez vendre aux colonies sous-marines vient des rejets des égouts de la population qui vit au-dessus de votre tête. Vous évoluerez dans un monde régi par deux puissances qui se font une



...s ne verrez que très mal la raffinerie durant le jeu ; elle passe sont ...ps à être planquée sous la vase et les mines qui l'entourent.

guéguerre continuelle. Pour récupérer des thunes, vous pourrez soit épouser les convictions idéologiques des Bohines, soit travailler de votre plein gré pour les Prochas. Chacune de vos missions vous rapportera un paquet de fric et vous permettra d'améliorer les performances de votre submersible. Vous pouvez aussi travailler pour les deux camps à la fois. C'est possible. Même si votre réputation devient de plus en plus mauvaise auprès de l'un des deux camps, rien ne peut vous empêcher d'accoster dans l'un ou l'autre des deux camps. Vous aurez beau être détesté des autorités locales, elles auront beau vous faire la gueule pour services rendus à l'ennemi, elles ne pourront pas se passer de vos services. De toute façon, cela n'influencera pas le déroulement de vos missions. Le seul truc, c'est de ne surtout pas tirer sur les bâtiments de l'une ou l'autre colonie, sans quoi, ils se mettront à arraisonner votre navire.

Votre mini sous-marin sera confronté à plusieurs types d'agressions. Déjà, l'existence des pirates vous jouera quelques tours. Partez du principe qu'ils sont surtout intéressés par votre cargaison et qu'ils vous attaqueront automatiquement quand vous serez encombré par le transport de lourdes charges.

Vous vous ferez aussi agressé durant vos missions par les vaisseaux du camp ennemi de votre client. Rien que ça peut vous faire perdre vos objectifs, sans compter les temps qui vous seront impartis, ou tous les éléments externes qui peuvent influer sur le bon déroulement de votre mission.

La faune est par définition assez hostile envers vous et votre machine. Vous vous ferez attaquer par une bonne quantité d'espèces à grand coups de décharges électriques.

Vous serez aussi soumis à des doses de radioactivité. Ce genre de saloperie endommage correctement votre véhicule. L'ironie du sort veut que l'une des matières premières qui rapporte bien, le Thorium, soit radioactif.

WE ALL LIVE IN THE YELLOW SUBMARINE !

Faudra que vous montriez un minimum de respect à votre boîte jaune ! C'est grâce à elle que vous allez pouvoir rapporter du fric. Et pour qu'elle puisse vous en rapporter davantage, vous avez la possibilité d'installer une bonne quantité de conneries dessus. Il y a deux types d'équipements, les armes et les outils. De plus, vous pouvez modifier la structure de votre sous-

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

marin, non pas en lui rajoutant des points d'emport, ce qui est impossible, mais en rajoutant des protections ou des options.
Ce qu'il faut savoir, avant de partir en mission, c'est le type d'équipements dont vous allez avoir besoin.
En effet, vous avez un nombre d'emplacements limité à bord. Tous les équipements embarqués à bord en surplus seront placés en fond de cale. Aussi, si, par exemple, vous vous apercevez que vous avez besoin d'un grappin alors que votre Suck-O-Matic est opérationnel, il faudra que vous vous mettiez en cale sèche dans une colonie pour pouvoir monter l'outil qui vous fait défaut.

EMPLACEMENT 1 : Avant (mini zappeur, super zappeur)
EMPLACEMENT 2 : Dessus avant (projecteurs grande profondeur)
EMPLACEMENT 3 : Ventral (Suck-O-Matic, Magnet, Grappin, Nacelle d'évacuation)
EMPLACEMENT 4 : Flanc tribord (Lance-missiles, Eperon)
EMPLACEMENT 5 : Flanc du pont supérieur (Repellotron, Attractatron, turbo, Eclair)
EMPLACEMENT 6 : Flanc bâbord (Big Ears)
EMPLACEMENT 7 : Flanc arrière (ROV, Lance-grenades)
EMPLACEMENT 8 : Avant du pont supérieur (FLR1000, FLR1500, Strobo)
EMPLACEMENT 9 : Arrière du pont supérieur (Bubble Gun)
EMPLACEMENT 10 : Rien du tout...

Au cours de vos missions, il faudra que vous soyez vigilant au niveau de vos boucliers. C'est le truc qui ne s'arrête jamais de descendre, et à zéro, votre coquille cède sous la pression. Quand votre jauge sera arrivée à 30 % de sa capacité, il sera temps de recharger vos boucliers. Inutile de préciser que quand vous subissez des dégâts, les boucliers descendent de plus belle.
Votre sous-marin, de base, a une vitesse de pointe qui s'élève à 100. Certes, ce chiffre ne correspond à rien en distance à l'heure, mais il donne une indication de performance par rapport à tout ce que vous pourrez trouver autour de vous. C'est aussi votre vitesse minimale. Si vous voulez aller moins vite, il faut que vous jongliez du bouton d'accélération en marche/arrêt. Cette vitesse est assez basse en comparaison des autres sous-marins légers que vous rencontrerez. Néanmoins, elle peut être améliorée par l'ajout d'un turbo. Grâce à cet accessoire, votre vitesse passera à 166, ce qui ne veut pas dire grand-chose, à part que vous irez une fois et demie plus vite.
Un des investissements les plus importants à faire, c'est l'achat de renfort de coque. Votre coque a une résistance de 0 %. Chaque investissement vous rajoutera 19 % de résistance (grosso merdo). Vous ne pourrez faire vos travaux de renforcement de la coque que cinq fois, ce qui vous donnera 95 % de résistance. Eh non, personne n'est invincible...
Au cours de vos missions, vos boucliers rencontreront plus d'une bonne raison d'être malmenés. Les radiations en font partie. Elles ont la fâcheuse habitude de faire morfler vos boucliers d'une manière très sournoise : elles sont surtout provoquées par le Thorium, denrée dont vous aurez besoin, surtout au début de vos aventures. Pour pouvoir vous protéger des radiations, blindez-vous au Radoff ; chacun des rajouts de ce dispositif vous ajoutera 20 % de résistance aux radiations.

CÔTÉ ARMEMENT

LE MINI ZAPPEUR : c'est votre armement de base. Certes, sa portée est ridicule, mais son autonomie est infinie, et son efficacité indiscutable. Le Mini Zappeur a aussi l'avantage de bloquer votre cible en face de vous ; ses manœuvres d'évasion seront restreintes. Evitez cependant de détruire les mines avec cet engin, vous seriez pris dans l'explosion.
LE SUPER ZAPPEUR : il s'agit d'une amélioration du modèle de base qui vous permet de tirer un peu plus loin. Dès que vous aurez assez de thunes, n'hésitez pas à investir dans ce gadget. Comme le modèle de base, cette arme n'a pas besoin de munitions, et de plus, sa portée et ses dégâts sont deux fois plus importants que le Mini Zappeur.
LES MISSILES : Vendus en packs de 16, l'usage des missiles nécessite la présence d'un tube



Les détritus de la surface sont une véritable manne pour vous.



Encore un inconvénient majeur lors du tractage de marchandises, c'est le passage des champs de mines rendu difficile.





Vous aurez souvent l'occasion de rencontrer plusieurs cristaux de Thorium à la fois. Fragmenter les deux et recueillir 5 fragments est l'opération la plus rapide. Mais tracter les cristaux un par un reste l'opération la plus rentable.

SOLUTION SUB CULTURE



Grâce au Magnet, vous aurez aussi la possibilité de remorquer des vaisseaux. Mais vous pourrez aussi vous amarrer à ceux-ci grâce à la nacelle d'évacuation. Cependant, la puissance magnétique de la nacelle est bien trop faible pour pouvoir tracter de trop lourdes charges.



Il y a plusieurs classes de sous-marins. Les plus gros sont généralement des transports de personnels importants. Et à partir du moment où le chargement est important, le navire possède une bonne escorte de 3 à 5 appareils bien armés.



Tous les points d'accostage sont les mêmes. Quand vous arriverez près d'une colonie, un carré vert se ciblera automatiquement sur le point d'accostage. Il ne vous restera plus qu'à mettre le cap dessus.

lance-missiles à bord. Dans la mesure où ces engins ne sont pas guidés, il faut que vous sachiez bien vous en servir, dans la mesure où trois coups au but sont nécessaires pour détruire un sous-marin hostile.

LES MISSILES À TÊTE CHERCHEUSE : ces engins sont vendus en packs de 4. Pour vous servir efficacement de cette arme, vous devez prendre garde à la cible que vous voulez atteindre : en effet, la mire de verrouillage de missiles se fixe très rapidement sur n'importe quel objet qui vous passera devant le nez. Dans la mesure où les missiles et les missiles à tête chercheuse sont éjectés par le même canon, vous ne pourrez pas vous servir de ces deux armes à la fois dans la même phase de combat.

L'EPERON : c'est en fait, une mitraillette gatling montée à l'avant de votre sous-marin. Elle envoie 12 obus par seconde et touche immédiatement ses cibles, si tant est qu'elles sont correctement alignées dans votre viseur. Son seul point négatif, c'est le prix des munitions.

L'ECLAIR : c'est l'arme la plus dévastatrice du jeu. Vous envoyez un projectile électrique sur vos adversaires, ce qui les détruit en deux temps, trois mouvements. Cette arme détruira aussi tous les hostiles qui se trouveront pris au milieu des éclairs lancés par l'explosion. Cette arme est excellente pour détruire les cibles lentes comme le "Walker" ; une fois que vous avez tiré, votre arme a besoin d'un temps pour pouvoir se recharger. Bien que son autonomie soit illimitée, la décharge met une à deux secondes pour sortir du canon après avoir commandé le tir.

CHARGES DE PROFONDEUR : idéales pour le bombardement d'objectifs statiques ou très très archi-lents. Elle fait des dégâts assez importants et, de fait, il vaut mieux que vous vous écartiez de votre cible pour éviter de subir les dégâts dus à la déflagration. Il est nécessaire d'équiper votre sous-marin d'un lanceur de charges sous-marines pour que vous puissiez vous servir de cette munition.

CÔTÉ OUTILS

Projecteurs de grande profondeur : il fait partie de l'équipement de base de votre sous-marin. Il vous permettra d'y voir plus clair dans les abîmes, les grottes et par missions nocturnes. Bien que vous ayez l'impression d'y voir correctement dans ces conditions, sachez que la détection d'objets, comme le Thorium, vous sera facilitée par l'usage de cet outil.

BIG EARS : cet accessoire ne vous sera utile que dans des missions d'espionnage. Il s'agit d'un émetteur qui se fixe sur la cible et qui vous permet de pirater toutes les conversations radio de votre victime.

NACELLE D'ÉVACUATION : contrairement à ce qu'on pourrait croire, il s'agit plus du sauvetage de vaisseaux en détresse que de votre propre sauvetage. En fait, ça ressemble plus à un sas pressurisé qu'à une capsule autonome. Vous vous en servirez pour transférer du personnel d'un vaisseau à un autre, ou encore d'un vaisseau vers le vôtre.

STROBOSCOPE : ce dispositif se fixe sur le pont inférieur, au même emplacement que les fusées éclairantes. Vous pourrez vous en servir pour pouvoir mieux distinguer les détails du fond marin, lorsque celui-ci est plongé dans les ténèbres. De plus, vous pouvez vous en servir pour hypnotiser la faune marine.

ROV : ce petit gadget est un robot télécommandé. On peut s'en servir pour explorer des



Explorez bien les conduits que vous pourrez rencontrer : vous pourrez y trouver des trésors.

cavités dans lesquelles votre vaisseau ne peut pas se faufiler. Il est à noter que vous n'aurez pas le contrôle de votre sous-marin tant que vous serez aux commandes du ROV. De plus, sa portée est relativement limitée. Au-delà d'une certaine distance, l'image que vous recevrez du ROV paraîtra brouillée, puis le contact sera rompu. Ce sera alors à vous de vous déplacer pour pouvoir récupérer l'engin. Pour pouvoir reprendre les commandes de votre sous-marin lorsque vous vous servez du ROV, amenez celui-ci vers votre sous-marin, et confirmez l'amarrage du ROV. En effet, bien que vous puissiez reprendre en main votre vaisseau pendant une sortie de ROV, il est risqué de s'en éloigner ; vous pouvez très facilement le perdre. Le ROV n'est équipé ni de propulseurs verticaux, ni d'inverseurs de propulsion.

SUCK-O-MATIC : cet outil est monté directement sur votre sous-marin. C'est la clé de voûte de toute entreprise de prospection. Vous ne pourrez prendre que de petits objets (fragments de Thorium, perles) et vous ne pourrez en prendre que cinq.



MAGNET : c'est une grosse pastille aimantée, du genre de celles qu'on trouve dans les casses et qui servent à foutre les épaves dans les broyeurs. Vous ne pourrez pas vous servir de votre Suck-O-Matic quand vous vous servirez du Magnet. De plus, vous ne pourrez prendre que des objets métalliques. Une fois que vous aurez saisi un de ces objets, votre consommation en énergie sera plus importante et sera à l'origine de la baisse brutale de vos boucliers. De plus, votre maniabilité et votre vitesse seront terriblement réduits.

GRAPPIN : vous pourrez vous en servir de la même manière que du Magnet. A l'instar de celui-ci, vous ne pourrez pas vous servir du Suck-O-Matic tant que votre sous-marin sera équipé de cette option. Vous ne pourrez pas saisir les objets métalliques ou encore ceux qui ne présentent aucune prise. Cet ustensile vous sera très utile pour saisir les objets organiques (du type tabac, algues ou débris de poissons). De plus, vous pourrez aussi vous saisir d'un cristal de Thorium sans avoir à le fragmenter. Inutile de préciser qu'en cas d'utilisation, votre vitesse et votre maniabilité seront, une fois de plus, très réduites.

LANCE-MISSILES : eh oui, ça fait aussi partie de l'équipement nécessaire. Et tant pis pour les pacifistes. Un des emplacements de votre sous-marin sera occupé par ce dispositif. Comme nous l'avons vu précédemment, ce seul équipement permet de lancer à la fois les missiles classiques, et les missiles à tête chercheuse.

LANCEUR DE CHARGES SOUS-MARINES : à l'instar du lance-missiles, et dans la mesure où ça occupe de la place sur vos points d'emport, on peut considérer cet équipement comme un outil. De plus, à travers les utilisations que vous en aurez, on peut difficilement parler d'une véritable arme.


Pour fragmenter les cristaux de Thorium à l'aide de votre Mini Zappeur, vous devrez être suffisamment proche de votre cible ; ce qui augmentera les dangers des radiations émises par le Thorium.

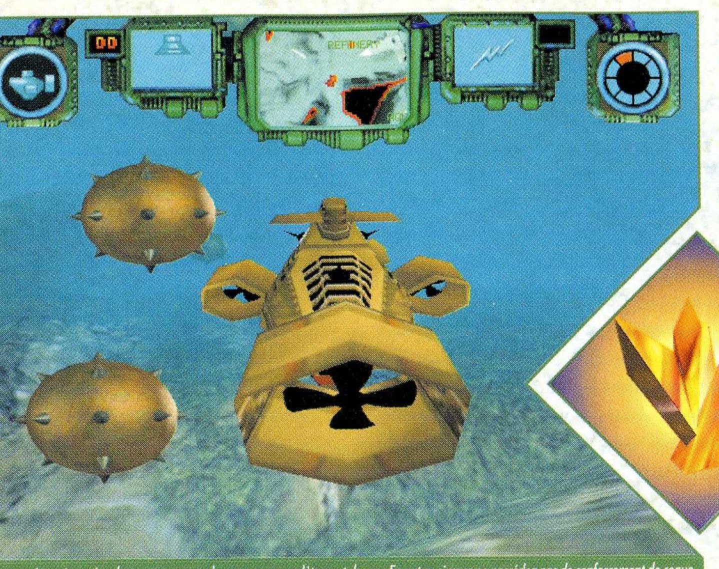

Quand vous pénétrerez dans le territoire d'une colonie, prenez garde de ne pas tirer sur les infrastructures, sans quoi, les tourelles se mettront à ouvrir le feu à volonté.

TURBO : c'est bien beau de faire accélérer votre engin, mais sachez que vous ne pourrez pas le faire ad vitam eternam. Le turbo vous permet donc de blinder plus vite, mais seulement pendant une centaine de secondes. Evidemment, vous avez la possibilité de couper le dispositif à volonté. Mais ça ne change rien au problème



La tactique préférée des pirates est de vous attendre non loin de la raffinerie. Ils savent où se trouvent les cours les plus intéressants, et donc, où iront les prospecteurs. Bien sûr, l'autorité de la raffinerie se privera bien d'intervenir dans les combats qui vous opposeront à vos agresseurs.

SOLUTION SUB CULTURE



Les mines n'exploseront que quand vous serez complètement dessus. En outre, si vous ne possédez pas de renforcement de coque, une explosion est suffisante pour vous supprimer du jeu. De plus, si vous comptez sur votre Mini Zappeur pour les faire exploser, vous serez pris dans le rayon de l'explosion.

L'embêtant, quand vous tractez un cristal de Thorium entier, c'est que vous perdez beaucoup de votre vitesse et de votre maniabilité. De plus, vous subissez les radiations émises par le minerai.

fondamental : c'est un équipement périssable. Arrivé à zéro, vous êtes bon pour vous en repayer un. Cela dit, cet appareil rend votre bateau beaucoup plus rapide que ceux que vous aurez l'occasion de rencontrer. Dans le cas d'une attaque en règle de la part d'ennemis éventuellement en grand nombre, vous pourrez toujours vous en servir pour quitter la zone de combat le plus rapidement possible.

FUSÉES ÉCLAIRANTES : il en existe deux sortes. Les FLR 1000, et les FLR 1500. Ces outils sont très utiles quand vous voulez éclairer une zone donnée. La seule différence entre les deux modèles, c'est la durée.

REPELLOTRON/ATTRACTATRON : il faut que vous sachiez, avant de vous servir de cet équipement, que toute la faune vous sera hostile. Si le premier des deux dispositifs repousse toutes les bestioles le plus loin possible de votre vaisseau, le deuxième les attirera. Certes, c'est un gadget bien pratique pour la pêche, mais n'oubliez pas que les poissons, eux aussi, sont armés. L'autonomie de ces équipements est infinie.

QUESTION D'ARGENT

Vous serez bien vite mis au courant de votre avenir de négociant. Il y a une bonne quantité de conneries qui traînent au fond de cette mer, et vous pourrez en tirer pas mal de thunes. Certes, les prix de toutes ces denrées changent au cours du jeu, mais elle ne varient que sensiblement, et l'écart des valeurs entre les matières premières ou les pièces manufacturées reste le même.

Dans le tableau qui va suivre, le premier prix est celui de la vente du produit, tandis que le deuxième est celui de son achat par la colonie. S'il n'y a pas de valeur, le produit est introuvable, soit à l'achat, soit à la vente, soit aux deux. Les chiffres donnés correspondent à ceux rencontrés lors d'un début de partie.

ARGENT GRATUIT

Il y a une bonne montagne de pognon à se faire au cours de vos missions. Ou plutôt, entre deux missions. Les fonds marins regorgent de matériaux monnayables. De plus, les ressources que vous trouverez sont régulièrement renouvelées. Pour faire figure de bon prospecteur, profitez de vos escales dans les colonies pour équiper votre sous-marin. Vous ne pourrez pas vous servir de votre Suck-O-Matic pour prendre des métaux lourds et pour changer votre outil, il faut que vous vous mettiez en cale sèche. Cependant, il n'y a aucune limite à votre capacité transportable à l'intérieur de votre cale.

Vous pouvez vous permettre de stocker vos découvertes dans les cités ou vous vous arrêtez. C'est-à-dire que vous n'êtes pas forcé de vendre immédiatement les denrées que vous trouverez dans les fonds marins. Vous avez la possibilité de faire un petit stock dans une cité où les cours de la matière première trouvée sont intéressants.

Les objets que vous aurez à remorquer, que ce soit à l'aide d'un Magnet ou d'un Grappin, vous plaqueront contre le sol. Aussi, en cas de combat, n'hésitez pas une seconde à vous délester de votre charge marchande.

Les minéraux de Thorium peuvent être éparpillés à coup de zappeur pour que vous puissiez en prendre des fragments. Un minerai de Tho-

ARTICLES	BELUGA	RAFFINERIE	TOUKA	TRYTON	VELCOVA
Thorium	-/200	-/753	-/180	-/250	-/225
Thorium raffiné	206/1450	1000/-	2116/1262	2150/1194	2170/1206
Métal brut	-/120	-/817	-/300	-/480	-/409
Métal traité	-/-	1200/-	1700/-	2860/1272	2546/1310
Perles	-/3806	-/-	-/2385	-/-	-/2410
Cuivre	-/700	-/1031	-/750	-/-	-/330
Cuivre traité	2590/1750	1480/-	2413/1704	2142/1530	-/-
Oxygène	-/280	-/247	930/245	-/-	210/107
Eau purifiée	500/214	-/263	180/-	581/281	550/223
Herbe de mer	700/-	1923/847	-/764	-/901	-/891
Bière de Varech	400/-	1450/531	696/449	-/466	995/499
Plancton	80/-	-/150	237/101	-/150	305/132
Caviar	2907/1500	-/-	-/-	2947/1433	1400/-
Kit médical	-/907	-/890	1500/845	1452/836	810/-
Méthane	250/122	678/163	110/-	-/167	-/137
Tabac	4120/2236	-/2379	2100/1050	-/2388	5931/2356
Gomme	-/741	1094/703	1005/701	650/-	980/671
Huile de morue	676/471	885/485	734/451	410/-	794/441
Venin de poisson	-/5783	13171/5578	-/4635	5200/-	-/-

rium explosé peut vous rapporter deux à trois fragments. Si vous optez pour la solution du remorquage par grappin, cela vous rapportera l'équivalent de quatre fragments.
Les pièces de cuivre et les capsules dont on se sert comme gisement de métal et de cuivre sont assez aisément transportables par Magnet interposé. Il vous suffit de coller à l'objet, et d'actionner le Magnet. Ne tentez pas de réduire ces pièces en morceaux à l'aide de votre zappeur, vous n'obtiendriez aucun fragment, et vous auriez complètement désintégré votre source de revenus. Idem pour les mégots de cigarettes, utilisez votre grappin, et mettez-vous en route vers la cité la plus proche. Notez que, bien que le manuel stipule que le tabac est illégal dans beaucoup de villes, cela ne vous empêchera pas de le vendre. De plus, il n'y aura aucune charge retenue contre vous.
La cité idéale pour vendre les métaux, le tabac, le cuivre et les minerais de Thorium est la raffinerie. Vous pourrez tirer un maximum de fric à partir de ces matières premières. Le premier problème, c'est que la raffinerie est assez excentrée par rapport à la carte du monde sous-marin. De plus, son accès est sérieusement protégé par un épais champ de mines. Du coup, quand vous serez à l'approche en train de tracter une marchandise encombrante, vous devrez être extrêmement prudent.
Vous trouverez aussi des huîtres, et donc des perles. Les huîtres sont très craintives. Approchez-vous au-dessus de l'animal, actionnez votre Suck-O-Matic, et descendez lentement vers l'animal. Si elle se referme, l'huître a une bonne chance de faire voler la perle hors de sa coquille. Si la perle est restée captive, prenez un peu de distance, et attendez ; l'huître se rouvrira. Dès lors, renouvelez votre tentative d'aspiration de perle.

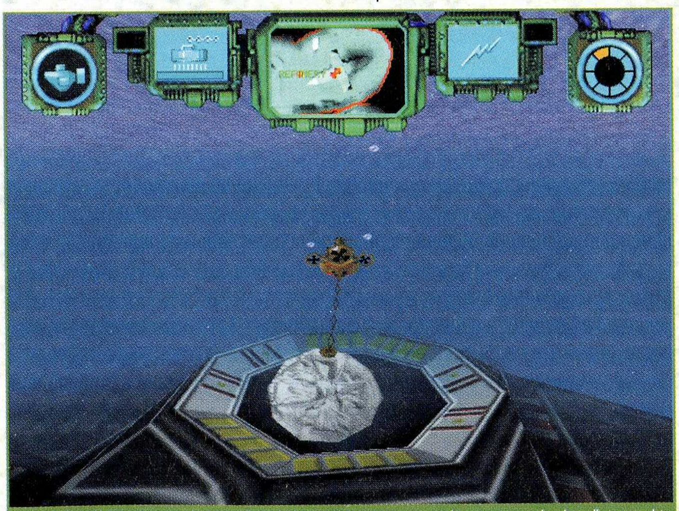
QUELQUES TRUCS QUE VOUS POURREZ TOUJOURS FAIRE...

Au fond de l'abysse, il y a une grotte dans laquelle vous trouverez trois à quatre cristaux de Thorium. Eclatez-les, et usez de votre Suck-O-Matic pour en prélever les fragments. En effet, l'accès à cette grotte se fait par un conduit qui est bien trop mince pour que vous puissiez tracter un minerai entier.
Dans une canalisation qui se trouve non loin de la raffinerie, il y a trois perles qui sont à l'intérieur. En tirant des missiles sur la grille du conduit, les déflagrations souffleront les perles. Il ne vous restera plus qu'à les aspirer.
Dans la boîte de conserve, qui se trouve non loin de Beluga, vous trouverez trois pièces de cuivre.



CHIÉS MODS

Il vous suffit de taper les codes suivants quand vous êtes à bord de votre sous-marin en train de voyager. Je ne cautionne pas une seconde l'usage de ces codes ; ça flingue le jeu. De toute façon, tout le monde s'en branle...
KAMIKAZE : détruit sur le champ votre sous-marin ridicule.
TONKA : augmente la résistance de votre coque.
REFILL : répare vos boucliers.
MUTANT : augmente votre protection contre les radiations.
BILLY : augmente la vitesse.
TICK : ajoute le compteur Geiger.
RINSE : accès au niveau 0.
DRYER : accès au niveau 1.
COTTON : accès au niveau 2.
DELICATEs : accès au niveau 3.
TUMBLE : accès au niveau 4.
COLOURS : accès au niveau 5.
HALFLOAD : accès au niveau 6.
DIDIT : succès de la mission en cours.
BEDLK : mode invincible.
HAVEALL : donne accès à toutes les missions.
HAVESOME : donne accès à toutes les missions.
SCOTTY+[RETURN] : vous ramène automatiquement vers Touka Reef.
WONGA : Vous file 1 000 000 de crédits sur votre compte en Suisse.



Toutes les colonies ont un réceptacle de cargaisons tractées. Une fois que vous aurez déposé votre marchandise, elle sera stockée dans un hangar qui vous est propre. Vous pourrez ainsi faire des stocks de marchandises, et tout vendre d'un coup si le cœur vous en dit. Une fois que la marchandise sera stockée dans une colonie, vous ne pourrez plus la sortir pour l'amener dans une autre.

Pages 18-32 manquantes